**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

1. **VMT (Visi, Misi, Tujuan)**

**Visi**

Pada tahun 2030 menjadi Program Studi Vokasional yang menghasilkan lulusan berkualitas dan unggul bidang Manajemen Informatika sebagai Programmer.

**Misi**

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang unggul dan berkualitas, yaitu :
2. Unggul pada penguasaan ilmu dan keterampilan Manajemen Informatika khususnya bidang pemrograman yang didukung penguasaan bidang multimedia.
3. Pembekalan kemampuan dalam team work, pembinaan individu kreatif inovatif dan pengembangan potensi diri.
4. Suasana akademik yang kondusif untuk mendukung proses belajar-mengajar
5. Menyelenggarakan penelitian terapan software aplikasi dan multimedia dengan menghasilkan karya ilmiah yang mampu mendukung pelaksanaan pembangunan nasional.
6. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dengan produk software aplikasi dan multimedia yang dihasilkan civitas akademika yang benar-benar dibutuhkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat.
7. Membangun dan menyelenggarakan manajemen dan pelayanan yang unggul dan berkualitas, yaitu :
8. Budaya kerja dan budaya akademik yang profesional dan elegan.
9. Pelayanan administrasi yang profesional.
10. Menjamin kontrol kualitas pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi.
11. Membina jalinan kerja sama dengan pihak-pihak eksternal yang berkompeten.

**Tujuan**

1. Menghasilkan pendidikan dan pengajaran yang unggul dan berkualitas, yaitu:
   1. Lulusan yang berkompeten dalam penguasaan ilmu dan keterampilan Manajemen Informatika bidang pemrograman dengan didukung penguasaan bidang multimedia.
   2. Lulusan yang profesional, berdedikasi, kreatif dan inovatif
   3. Rasa nyaman, kekeluargaan dan dedikasi yang tinggi di antara para civitas akademika.
2. Menghasilkan karya ilmiah dari penelitian terapan yang unggul dan profesional bidang pemrograman yang dapat mendukung pelaksanaan pembangunan nasional.
3. Menghasilkan produk pengabdian kepada masyarakat yang unggul dan profesional bidang pemrograman yang benar-benar dibutuhkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat. .
4. Menghasilkan manajemen dan pelayanan yang unggul, yaitu:
   1. Terciptanya budaya kerja dan budaya akademik yang profesional dan elegan.
   2. Terciptanya kepuasan bagi stakeholder.
   3. Terciptanya Tridharma Perguruan Tinggi yang berjalan secara benar dan profesional.
5. Menghasilkan kerjasama dengan pihak eksternal yang berkompeten dalam pengembangan pendidikan, penelitian terapan, pengabdian kepada masyarakat dan penyaluran karir lulusan.
6. **Profil Lulusan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kode Profil Lulusan** | **Profil Lulusan** | **Deskripsi Profil Lulusan** | |
| PL-1 | Programmer | DS-1 | Lulusan mampu membangun dan mengembangkan aplikasi dan sistem informasi yang terintegrasi dengan sistem database, berbasis pemrograman mobile/android, web dan desktop baik singleuser maupun multiuser dengan penguasaan bahasa pemrograman berorientasi obyek. |
| DS-2 | Lulusan mampu merealisasikan pertimbangan keamanan sistem informasi, keamanan sistem database dan keamanan jaringan sesuai dengan prosedur |
| DS-3 | Lulusan memiliki kemampuan dalam mendukung pengembangan aplikasi dan sistem informasi dengan merealisasikan desain konten kreatif 2D dan 3D dalam bentuk video dan image, serta melakukan copywriting dengan menambahkan efek-efek khusus sesuai dengan desain dan peruntukannya |
| DS-4 | Lulusan memiliki jiwa kewirausahaan terutama bidang IT yang dicirikan dengan memiliki pengetahuan manajerial, berpikir kreatif, inovatif dan solutif, serta tanggap terhadap perubahan kebutuhan dan keinginan masyarakat dan industri dalam menghadapi tantangan global. |
| DS-5 | Lulusan memiliki kemampuan bekerjasama dalam teamwork dengan pembagian tugas kerja yang baik dalam membangun dan mengembangan aplikasi dan sistem informasi. |

1. **CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan) : 4 aspek (S, KU, KK dan P)**
2. **Sikap**

|  |  |
| --- | --- |
| S1 | Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; |
| S2 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; |
| S3 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; |
| S4 | Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; |
| S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; |
| S6 | Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; |
| S7 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; |
| S8 | Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; |
| S9 | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; |
| S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. |
| S11 | Mempromosikan kejujuran, kepercayaan, keadilan, penghormatan dan tanggungjawab |

1. **Ketrampilan Umum**

|  |  |
| --- | --- |
| KU1 | Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang sudah maupun yang belum baku |
| KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur; |
| KU3 | Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai untuk peningkatan proses organisasi menggunakan Inovasi dan Teknologi Informasi, dengan didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri. |
| KU4 | Mampu menyusun laporan proses dan hasil kerja secara akurat dan sahih serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan. |
| KU5 | Mampu bekerja sama, berkomunikasi dan berinovasi dalam pekerjannya. |
| KU6 | Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya; |
| KU7 | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap anggota kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri. |
| KU8 | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi |

1. **Ketrampilan Khusus**

|  |  |
| --- | --- |
| KK1 | Mampu merealisasikan desain aplikasi perangkat lunak (sistem informasi) berbasis desktop, web dan mobile dilengkapi dengan dokumentasinya |
| KK2 | Mampu menyusun test case, melakukan pengujian perangkat lunak, serta mendokumentasikan hasil pengujian peranakat lunak |
| KK3 | Mampu mengimplementasikan dasar-dasar komputasi dalam bidang Teknologi Informasi |
| KK4 | Mampu mengindentifikasi proses-proses dan mendokumentasikan model proses dalam rangkan pembuatan dan pengembangan aplikasi |
| KK5 | Mampu mengevaluasi sistem aplikasi dengan memperhatikan pengalaman pengguna, karakteristik pengguna, dan tugas-tugasnya, serta lingkungan fisik dimana perangkat lunak akan di operasikan |
| KK6 | Mampu membuat kajian dan realisasi desain user experience dengan pendekatan user-centered design pada proses pengembangan sistem |
| KK7 | Mampu mengkaji kebutuhan data, permodelan data, dan menerapkan teknik normalisasi berdasakan prosedur dan pemahaman yang rinci dalam menyusun struktur data dan komponen terkait (deskripsi entitas, relasi, dan atribut) |
| KK8 | Mampu menyusun spesisfikasi kebutuhan sistem informasi untuk memenuhi kebutuhan (tujuan) organisasi ke dalam dokumen software Requirement Specification dan Sofware design Description) |
| KK9 | Mampu menyusun kajian dan merealisasikan sistem informasi menggunakan model Unified Modelling Language serta menerjemahkan rancangan logika ke rancangan fisik |
| KK10 | Mampu menerjemahkan rancangan struktur data ke dalam skema basis data relasional serta mengolah data menjadi informasi yang relevan sesuai dengan kebutuhan organisasi |
| KK11 | Mampu mengkaji dan mengimplementasikan desain grafis/multimedia (game, animasi dan video) sesuai dengan storyboard dan skenario yang sudah ditentukan. |
| KK12 | Mampu bekerjasama dalam teamwork dalam mengimplementasikan dan mengembangkan aplikasi / sistem informasi sesuai dengan pembagian tugas kerja sebagai programer / implementator |
| KK13 | Mampu berpikir dan bersikap kreatif dan inovatif dalam menangkap permasalahan, kebutuhan dan peluang dari masyarakat khususnya di bidang IT. |
| KK14 | Mampu menggunakan tool-tool sofware aplikasi grafis, multimedia dan video |

1. **Pengetahuan**

|  |  |
| --- | --- |
| P1 | Menguasai konsep teoritis komputasi dan domain sitem informasi spesifik guna meningkatkan proses dan kinerja organisasi menggunakan teknologi informasi dan komunikasi |
| P2 | Menguasai konsep teoritis profesi programmer IT yang meliputi: etika, profesionalisme, konsep kerja sama dan kepemimpinan, IS career path serta komunikasi interpersonal sehingga mempu bekerja secara profesional sesuai dengan bidangnya |
| P3 | Menguasai teori praktis kewirausahaan untuk memberikan wawasan kewirausahaan dan membangkitkan semangat wirausaha, khususnya bidang IT |
| P4 | Menguasai teori praktis penyimpanan dokumen pada teknologi cloud sehingga dapat bekerja secara kolaboratif mengamankan, dan memudahkan penemuan kembali dokumen dan data-data. |
| P5 | Menguasai teori praktis penyusunan karya ilmiah sesuai dengan format yang berlaku dan teknik penulisan sitasi untuk menghindari plagiasi |
| P6 | Menguasi teori praktis yang berkaitan dengan teori himpunan, logika, relasi, dungsi, graf, dan pohon sehingga dapat mengimplementasikan dasar-dasar matematika dalam bidang teknologi informasi |
| P7 | Memahami konsep proses evaluasi sistem terhadap interaksi pengguna dan evaluasi sistem terhadap kondisi existing dan feedback dari pengguna |
| P8 | Menguasai Konsep User Experience pada proses pengembangan sistem untuk merealisasikan rancangan user experience dengan pendekatan user-centered design serta menjelaskan perancangan interaksi manusia dan komputer sesuai kebutuhan sistem |
| P9 | Menguasai konsep analisis data, pemodelan data, dan teknik normalisasi untuk menyusun struktur data dan komponen yang terkait (deskripsi entitas, relasi, dan atribut) |
| P10 | Menguasai konsep rekayasa perangkat lunak serta penggalian spesifikasi kebutuhan sumber daya sistem informasi sesuai proses bisnis yang berjalan pada organisasi |
| P11 | Menguasai konsep kajian desain sistem informasi menggunakan model Unifield Modelling Language serta menerjemahkan desain logika dan algoritma yang digunakan |
| P12 | Menguasai konsep implementasi skema logika basis data ke lingkungan fisik (Database Management System) dan penggunaan Structured Query Languange (SQL) untuk mengolah data menjadi informasi yang relevan bagi organisasi |
| P13 | Menguasai konsep penyusunan dokumen panduan penggunaan perangkat lunak aplikasi / sistem Informasi. |
| P14 | Menguasai konsep dasar algoritma dan implementasi algoritma ke dalam bahasa pemrograman, dan konsep pemrograman berorientasi obyek |
| P15 | Menguasai konsep pemrograman website dan mobile technology mencakup client side scripting dan server side scripting |
| P16 | Menguasai konsep pengujian perangkat lunak, menyusun test case, pelaksanaan pengujian, serta penyusunan dokumen pengujian perangkat lunak untuk memenuhi sofware requirement (kebutuhan perangkat lunak) yang telah didefinisikan |
| P17 | Menguasai konsep realisasi dan pengembangan sistem informasi manajemen beserta kebutuhan sistem informasi |
| P18 | Menguasai konsep pembuatan objek dan karakter visualisasi secara grafis 2D dan 3D untuk mendukung pembuatan game dan animasi |
| P19 | Menguasai konsep pembuatan dan pengeditan video berdasarkan skenario dan storyboard |

1. **Kelompok Mata Kuliah**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kelompok** | **No** | **Kode** | **Nama Mata Kuliah** | **SKS** | |
| **Teori** | **Prakt** |
| **Mata Kuliah Umum (MKU)** | 1 | 22574012001 | Agama Islam | 2 |  |
| 2 | 22574012002 | Agama Kristen |
| 3 | 22574012003 | Agama Katholik |
| 4 | 22574012004 | Agama Hindu |
| 5 | 22574012005 | Agama Budha |
| 6 | 22574012006 | Pancasila | 2 |  |
| 7 | 22574014007 | Bahasa Indonesia | 2 |  |
| 8 | 22574014008 | Kewarganegaraan | 2 |  |
| **Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK)** | 1 | 22574011109 | Interaksi Manusia Dan Komputer | 2 |  |
| 2 | 22574011110 | Teori Logika Dan Algoritma Pemrograman | 2 |  |
| 3 | 22574011111 | Pengantar Teknologi Informasi | 2 |  |
| 4 | 22574011112 | Komputer Dan Internet |  | 2 |
| 5 | 22574011113 | Praktik Logika Dan Algoritma Pemrograman |  | 3 |
| 6 | 22574012119 | Arsitektur Dan Organisasi Komputer | 2 |  |
| 7 | 22574012120 | Pemrograman Visual 1 |  | 2 |
| 8 | 22574012121 | Praktik Pemrograman terstruktur |  | 3 |
| 9 | 22574012122 | Sistem Informasi Manajemen | 2 |  |
| 10 | 22574012123 | Komputer Grafis |  | 2 |
| 11 | 22574013127 | Komunikasi Data Dan Jaringan Komputer | 2 |  |
| 12 | 22574013128 | Analisa Dan Perancangan Sistem | 2 |  |
| 13 | 22574013129 | Struktur Data |  | 2 |
| 14 | 22574013130 | Sistem Operasi |  | 3 |
| 15 | 22574013131 | Pemrograman Visual 2 |  | 2 |
| 16 | 22574013132 | Basis Data | 2 |  |
| 17 | 22574013133 | Animasi Dan Film |  | 2 |
| 18 | 22574014137 | Cloud Computing Dan Security Data |  | 2 |
| 19 | 22574014138 | Praktik Jaringan Komputer |  | 2 |
| 20 | 22574015145 | Rekayasa Perangkat Lunak | 2 |  |
| 21 | 22574015146 | Trouble Shooting |  | 2 |
| **Mata Kuliah Pendukung Keahlian (MKPK)** | 1 | 22574011214 | Dasar Manajemen | 2 |  |
| 2 | 22574011215 | Bahasa Inggris 1 |  | 1 |
| 3 | 22574011216 | Matematika Diskrit | 2 |  |
| 4 | 22574011217 | Sistem Berkas |  | 1 |
| 5 | 22574011218 | Akuntansi |  | 2 |
| 6 | 22574012224 | Bahasa Inggris 2 |  | 1 |
| 7 | 22574012225 | Matematika Terapan | 2 |  |
| 8 | 22574012226 | Manajemen Dan Organisasi | 2 |  |
| 9 | 22574013234 | Bahasa Inggris 3 |  | 1 |
| 10 | 22574013235 | Etika Profesi | 2 |  |
| 11 | 22574013236 | Manajemen Komunikasi IT |  | 2 |
| 12 | 22574014239 | Bahasa Inggris 4 |  | 1 |
| 13 | 22574014240 | Sistem Informasi Enterprise | 2 |  |
| 14 | 22574015247 | Sistem Pengambilan Keputusan | 2 |  |
| 15 | 22574015248 | Kewirausahaan |  | 2 |
| 16 | 22574015249 | English For Communication |  | 1 |
| 17 | 22574015250 | E-Business | 2 |  |
| **Mata Kuliah Keahlian (MKK)** | 1 | 22574014341 | Pemrograman Multi Platform |  | 2 |
| 2 | 22574014342 | Pemrograman Database 1 |  | 2 |
| 3 | 22574014343 | Pemrograman Multimedia |  | 2 |
| 4 | 22574014351 | Pemrograman Web |  | 2 |
| 5 | 22574015351 | Pemrograman Mobile |  | 2 |
| 6 | 22574015352 | Game Technology |  | 2 |
| 7 | 22574015353 | Web Technology |  | 2 |
| 8 | 22574015354 | Pemrograman Database 2 |  | 3 |
| 9 | 22574016355 | Magang |  | 8 |
| 10 | 22574016356 | Tugas Akhir |  | 4 |
| **56 Mata Kuliah Dengan Jumlah Total SKS** | | | | **42** | **68** |
| **38%** | **62%** |

1. **Sebaran Mata Kuliah**

**SEM 1**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode** | **Nama Mata Kuliah** | **SKS** | | **JAM/MINGGU** | |
| **T** | **P** | **T** | **P** |
| 1 | 22574011109 | Interaksi Manusia dan Komputer | 2 |  | 2 |  |
| 2 | 22574011110 | Teori Logika dan Algoritma Pemrograman | 2 |  | 3 |  |
| 3 | 22574011111 | Pengantar Teknologi Informasi | 2 |  | 2 |  |
| 4 | 22574011112 | Komputer dan Internet |  | 2 |  | 5 |
| 5 | 22574011113 | Praktik Logika dan Algoritma Pemrograman |  | 3 |  | 8 |
| 6 | 22574011214 | Dasar Manajemen | 2 |  | 2 |  |
| 7 | 22574011215 | Bahasa Inggris 1 |  | 1 |  | 3 |
| 8 | 22574011216 | Matematika Diskrit | 2 |  | 2 |  |
| 9 | 22574011217 | Sistem Berkas |  | 1 |  | 3 |
| 10 | 22574011218 | Akuntansi |  | 2 |  | 4 |
| **Jumlah** | | | **10** | **9** | **11** | **23** |

**SEM 2**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode** | **Nama Mata Kuliah** | **SKS** | | **JAM/MINGGU** | |
| **T** | **P** | **T** | **P** |
| 1 | 22574012001 | Agama Islam | 2 |  | 2 |  |
| 22574012002 | Agama Kristen |
| 22574012003 | Agama Katholik |
| 22574012004 | Agama Hindu |
| 22574012005 | Agama Budha |
| 2 | 22574012006 | Pancasila | 2 |  | 2 |  |
| 3 | 22574012119 | Arsitektur dan Organisasi Komputer | 2 |  | 2 |  |
| 4 | 22574012120 | Pemrograman Visual 1 |  | 2 |  | 5 |
| 5 | 22574012121 | Praktik Pemrograman Terstruktur |  | 3 |  | 8 |
| 6 | 22574012122 | Sistem Informasi Manajemen | 2 |  | 2 |  |
| 7 | 22574012123 | Komputer Grafis |  | 2 |  | 6 |
| 8 | 22574012224 | Bahasa Inggris 2 |  | 1 |  | 3 |
| 9 | 22574012225 | Matematika Terapan | 2 |  | 2 |  |
| 10 | 22574012226 | Manajemen dan Organisasi | 2 |  | 2 |  |
| **Jumlah** | | | **12** | **8** | **12** | **22** |

**SEM 3**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode** | **Nama Mata Kuliah** | **SKS** | | **JAM/MINGGU** | |
| **T** | **P** | **T** | **P** |
| 1 | 22574013127 | Komunikasi Data dan Jaringan Komputer | 2 |  | 2 |  |
| 2 | 22574013128 | Analisa dan Perancangan Sistem | 2 |  | 2 |  |
| 3 | 22574013129 | Struktur Data |  | 2 |  | 5 |
| 4 | 22574013130 | Sistem Operasi |  | 3 |  | 8 |
| 5 | 22574013131 | Pemrograman Visual 2 |  | 2 |  | 5 |
| 6 | 22574013132 | Basis Data | 2 |  | 3 |  |
| 7 | 22574013133 | Animasi dan Film |  | 2 |  | 5 |
| 8 | 22574013234 | Bahasa Inggris 3 |  | 1 |  | 3 |
| 9 | 22574013235 | Etika Profesi | 2 |  | 2 |  |
| 10 | 22574013236 | Manajemen Komunikasi IT |  | 2 |  | 3 |
| **Jumlah** | | | **8** | **12** | **9** | **29** |

**SEM 4**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode** | **Nama Mata Kuliah** | **SKS** | | **JAM/MINGGU** | |
| **T** | **P** | **T** | **P** |
| 1 | 22574014007 | Bahasa Indonesia |  | 2 |  | 2 |
| 2 | 22574014008 | Kewarganegaraan | 2 |  | 2 |  |
| 3 | 22574014137 | Cloud Computing dan Security Data |  | 2 |  | 4 |
| 4 | 22574014138 | Praktik Jaringan Komputer |  | 2 |  | 5 |
| 5 | 22574014239 | Bahasa Inggris 4 |  | 1 |  | 3 |
| 6 | 22574014240 | Sistem Informasi Enterprise | 2 |  | 2 |  |
| 7 | 22574014341 | Pemrograman Multi Platform |  | 2 |  | 5 |
| 8 | 22574014342 | Pemrograman Database 1 |  | 2 |  | 5 |
| 9 | 22574014343 | Pemrograman Multimedia |  | 2 |  | 5 |
| 10 | 22574014344 | Pemrograman Web |  | 2 |  | 5 |
| **Jumlah** | | | **4** | **15** | **4** | **34** |

**SEM 5**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode** | **Nama Mata Kuliah** | **SKS** | | **JAM/MINGGU** | |
| **T** | **P** | **T** | **P** |
| 1 | 22574015145 | Rekayasa Perangkat Lunak | 2 |  | 2 |  |
| 2 | 22574015146 | Trouble Shooting |  | 2 |  | 4 |
| 3 | 22574015247 | Sistem Pengambilan Keputusan | 2 |  | 2 |  |
| 4 | 22574015248 | Kewirausahaan |  | 2 |  | 4 |
| 5 | 22574015249 | English For Communication |  | 1 |  | 3 |
| 6 | 22574015250 | E-Business | 2 |  | 2 |  |
| 7 | 22574015351 | Pemrograman Mobile |  | 2 |  | 5 |
| 8 | 22574015352 | Game Technology |  | 2 |  | 5 |
| 9 | 22574015353 | Web Technology |  | 2 |  | 5 |
| 10 | 22574015354 | Pemrograman Database 2 |  | 3 |  | 6 |
| **Jumlah** | | | **6** | **14** | **6** | **32** |

**SEM 6**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode** | **Nama Mata Kuliah** | **SKS** | | **JAM/MINGGU** | |
| **T** | **P** | **T** | **P** |
| 1 | 22574016355 | Magang |  | 8 |  | 30 |
| 2 | 22574016356 | Tugas Akhir |  | 4 |  | 6 |
| **Jumlah** | | | **0** | **12** | **0** | **36** |